

MANUAL TÉCNICO
RUGBY 7

XXII JUEGOS DEPORTIVOS CENTROAMERICANOS Y DEL CARIBE VERACRUZ 2014









MANUAL TÉCNICO

Este documento es susceptible de actualización, es recomendable consultar el sitio oficial en internet: **www.veracruz2014.mx** para obtener la versión más reciente del mismo

RUGBY 7

FMRU
International Rugby Board

Presidente: Bernard Lapasset
Huguenot House, St Stephen's Green 35-38 Dublin 2, Irlanda
+(353) 1240 9200 +(353) 1240 9201 fax
irb@irb.com| www.irb.com

NACRA
Asociación de Rugby de Norteamérica y el Caribe

Presidente: Bob Latham
P.O. Box 4441 Road Town Tórtola VG1110 Islas Vírgenes (GB)
+ 1 (284) 494 2679 fax
http://www.nacrugby.com

FMR
Federación Mexicana de Rugby

Presidente: Francisco Echeguren
Vicente Segura No. 10-2, Col. F. Lomas de Sotelo, México, D.F. México
+(52 55) 5576 1274
info@mexrugby.com | www.mexrugby.com

DELEGADO TÉCNICO

Tom Jones (Federación International de Rugby) (ENG)
tom.jones@irb.com



FECHA Y LUGAR DE COMPETENCIA

La competencia de Rugby 7 de los XXII Juegos Deportivos Centroamericanos y del Caribe Veracruz 2014 se efectuará del 28 de noviembre al 29 de noviembre de 2014, en el Centro de Alto Rendimiento de Veracruz.

PRUEBAS Y MEDALLAS

Las pruebas convocadas para la competencia de Rugby 7 de los XXII Juegos Deportivos Centroamericanos y del Caribe Veracruz 2014 son:

		Medallas Títulos		
Rama	**Prueba**	**Oro**	**Plata**	**Bronce**
Varonil	Equipo	1	1	1
Femenil	Equipo	1	1	1
Total Medallas		**2**	**2**	**2**

SISTEMA DE COMPETENCIA

La competencia se jugará de acuerdo a las actuales **Leyes del Juego de la IRB** y las **Reglas del Juego de la IRB**, sometido a especificaciones adicionales encontradas en el **Manual de Reglamentación y Normativas** de ODECABE. Estas leyes y reglas se pueden encontrar en el sitio de internet de IRB: www.irb.com

Problemas de índole técnica serán resueltos por el Delegado o la Comisión de IRB que maneja los Juegos de acuerdo a las actuales Leyes y Reglas de la IRB al momento de la competencia.

Problemas de índole general, que no sean cubiertos por estas reglas serán resueltos por el Comité Organizador de acuerdo a las reglas de ODECABE.

Eventos y sistema de competencia

VARONIL - 8 equipos

Dos grupos de cuatro equipos (países) serán creados. El lugar de los equipos se determinará a través de sembrado.

El sembrado de equipos la determinará la IRB.

Sistema de Competencia

Los equipos jugarán contra todos los otros equipos en su grupo.

Después de las rondas de grupo, los equipos se ordenan por rango y se continúa con rondas knock-out y rondas de premiación/medalla como se indica abajo.



FEMENIL - 6 equipos

Se creará un grupo de 6 equipos (países).

El sembrado de equipos la determinará la IRB.

Sistema de Competencia

Los equipos jugarán contra los otros equipos en su grupo.

Después de las rondas de grupo, los equipos se ordenan por rango y se continúa con rondas de premiación/medalla como se indica abajo.

VARONIL

1.1 Todos los partidos se jugarán de acuerdo a las actuales Leyes y Reglas de la IRB. En casos de diferencias de interpretación o traducción, el texto en inglés del manual de la IRB será autoritario y final.

1.2 Los 8 equipos que competirán se dividirán en 2 grupos de la siguiente manera:

Grupo A	Grupo B
A1 = 1° sembrado	B1 = 2° sembrado
A2 = 4° sembrado	B2 = 3° sembrado
A3 = 5° sembrado	B3 = 6° sembrado
A4 = 8° sembrado	B4 = 7° sembrado

1.3 El juego durante el primer día del torneo consistirá de encuentros entre equipos del mismo grupo en una dinámica round robin. No se jugarán tiempos extra en esta etapa. Se repartirán puntos durante estos juegos de la siguiente manera:

Ganador = 3 puntos
Empate = 2 puntos
Pérdida = 1 puntos
No se presentó = 0 puntos

(I) Si un equipo se rehúsa a jugar o se retira durante un juego intencionalmente, sin consentimiento previo del Árbitro del juego, entonces, sujeto a confirmación por parte del Delegado Técnico o la Comisión IRB, ese equipo será expulsado del torneo.

(II) Si a un equipo se le expulsa del torneo, por cualquier razón, entonces:

- Se determinará que a ese equipo no se le han otorgado puntos en sus competencias de grupo y no tendrá puntuación ni puntos de grupo;

- Para determinar la posición de los otros equipos en el grupo, todos los resultados de juegos contra el equipo expulsado serán nulificados. Estos significa que todos los puntos ganados por otros equipos contra el equipo expulsado se descartarán y no se considerarán para determinar su posición dentro de la tabla de su grupo.



1.4 Determinación de Posiciones en la Tabla del Grupo

(1) La posición de cada equipo dentro de la tabla de competencia del grupo será determinada por puntos de competencia como se describe en el punto 1.3.

(2) Si a la conclusión de la etapa de grupos de competencia, dos equipos empatan puntos de competencia en cualquier posición dentro de la tabla, la posición final dentro de la tabla se determinará a través de un juego de desempate entre los dos equipos empatados. El equipo que gane este desempate será considerado el ganador y tendrá una posición más alta dentro de la tabla del grupo.

(3) Si tras el desempate los dos equipos continúan empatados, se seguirá el siguiente proceso para determinar sus lugares dentro de la tabla del grupo.

(I) El margen de puntos anotados a favor y en contra de un equipo en todos los partidos del grupo será considerado. El equipo con la mayor cantidad de puntos a favor tendrá un ranking más alto en la tabla de competencia. Si el empate sigue sin resolución, entonces:

(II) El margen de tries con resultado a favor y en contra del equipo en todos los partidos de grupo será considerado. El equipo con el margen de tries positivo más alto recibirá un ranking mayor en la tabla competitiva del grupo. Si el empate sigue sin resolución, entonces:

(III) El equipo que haya anotado el mayor número de puntos en los partidos del grupo tendrá un ranking mayor en la tabla de competencia del grupo. Si el empate sigue sin resolución, entonces:

(IV) El equipo que tenga el mayor número de tries en los partidos del grupo tendrá un ranking más alto en la tabla competitiva del grupo. Si el empate sigue sin resolución, entonces:

(V) El empate se resolverá con un tiro de moneda entre los managers de los equipos empatados.

(4) Si al final de la etapa de grupos, más de dos equipos están empatados, entonces se usará el siguiente procedimiento para determinar sus posiciones en la tabla:

(I) El margen de puntos anotados a favor y en contra de un equipo en todos los partidos del grupo será considerado. El equipo con el margen de puntos positivos más alto tendrá el ranking más alto en su tabla de competencia de grupo. Si el empate sigue sin resolución, entonces:

(II) El margen de tries anotados a favor y en contra de un equipo en todos los partidos del grupo será considerado. El equipo con el margen positivo más alto tendrá el ranking más alto en su tabla de competencia de grupo. Si el empate sigue sin resolución, entonces:

(III) Los equipos empatados recibirán su ranking tomando como referencia el número de puntos anotados en todos los partidos del grupo. El equipo con el número más alto de puntos dentro de los partidos del grupo tendrá el ranking más alto en su tabla de competencia de grupo. Si el empate sigue sin resolución, entonces:





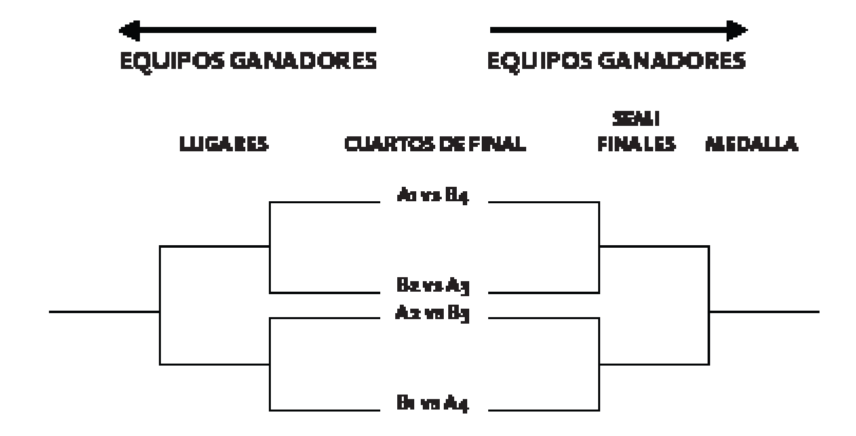
(IV) Los equipos empatados recibirán su ranking de acuerdo al número de tries anotados dentro de todos los partidos del grupo. El equipo con el número más alto de tries anotados en los partidos del grupo recibirá el ranking más alto en su tabla de competencia de grupo. Si el empate sigue sin resolución, entonces:

(V) El empate será resuelto con un tiro de moneda entre los managers de los equipos empatados.

(5) A la conclusión de los partidos de grupo, los equipos se posicionarán dentro de sus grupos como se indica en el punto 1.4, y competirán de la siguiente manera:

A1	V	B4
B2	V	A3
A2	V	B3
B1	V	A4

El proceso de eliminación knock-out se lleva a cabo como se indica a continuación:



Durante la competencia knock-out durante el día 2, si existe un empate los equipos continuarán jugando en bloques de 5 minutos, con descansos de 2 minutos entre bloque y bloque hasta que se anote un punto. Durante el descanso de 2 minutos al final del partido, los managers de equipo llevarán a cabo un tiro de moneda para determinar qué equipo llevará a cabo el comienzo de la partida. El primer equipo en anotar será el ganador.

En el caso de que el partido siga empatado al final del tiempo normal, se jugarán tiempos extra hasta que se determine un ganador.

1.5 La duración de los partidos, con excepción de la final para obtener medalla de oro/plata, será de 7 minutos por mitad, con un medio tiempo de 2 minutos. La duración de la final para obtener medalla de oro/plata será de 10 minutos por mitad, con un medio tiempo de 2 minutos.

1.6 Exceptuando el abandono deliberado durante un partido, y la subsecuente expulsión de acuerdo al punto 1.3, el siguiente procedimiento aplicará en el caso de un partido que se tenga que suspender una vez comenzando, bajo provisión de las Leyes del Juego y sujeto a la confirmación del Delegado Técnico o la Comisión de IRB:

(a) Partidos de Grupo

(I) En el caso de un partido de grupo que ha sido abandonado ya sea a medio tiempo o en cualquier momento durante la segunda mitad. El resultado y todos los puntos e tries anotados durante el partido por cada equipo serán tomados en cuenta.

(II) En el caso de un partido de grupo que ha sido abandonado durante la primera mitad será considerado un empate.



(III) Si el partido de grupo se ha declarado un empate, a cada equipo que jugó ese partido se le otorgarán dos puntos, cualquier otro punto e try anotado se agregará al total de puntos e tries anotados por cada equipo en su total de puntos por juegos de grupo.

(b) Partidos Knock-Out

(I) En el caso de un partido que ha sido abandonado ya sea a medio tiempo o en cualquier momento durante la segunda mitad, los resultados se mantienen. Si los equipos están empatados, entonces la provisión dentro del punto 1.4 será usada para determinar un ganador tomando en cuenta los puntos anotados en todos los partidos en el torneo. Pero, si uno de los equipos participó en un grupo en el cual un equipo fue expulsado por cualquier razón, entonces la resolución pasará a manos del comité de disputas el cual decidirá el método apropiado para determinar el ganador del partido knock-out empatado.

(II) En el caso de un partido que ha sido abandonado durante la primera mitad, se declarará un empate. Se utilizarán las provisiones dentro del punto 1.4 para determinar al ganador tomando en cuenta los puntos anotados en todos los partidos del torneo. Pero, si uno de los equipos participó en un grupo en el cual un equipo fue expulsado por cualquier razón, entonces la resolución pasará a manos del comité de disputas el cual decidirá el método apropiado para determinar el ganador del partido knock-out empatado.

1.7 Un partido será jugado con no más de 7 atletas por equipo en el área de juego. Un atleta puede reemplazar a otro en caso de lesión o sustitución. Un equipo tiene derecho a nominar a no más de 5 jugadores sustitutos. Un equipo puede sustituir o reemplazar a los 5 jugadores. Se permiten los reemplazos temporales de un jugador en el caso de una lesión que sangra. Un jugador que ha sido reemplazado a causa de lesión no puede regresar a jugar en el mismo partido a menos de haber sido reemplazado temporalmente a causa de una lesión que sangra. No se pude hacer ninguna sustitución o reemplazo sin el permiso del réferi, y solo durante una pausa en el juego.

1.8 Solo los jugadores, réferis, jueces de línea, aguadores (como mencionado en el punto 1.7) y personas entrenadas médicamente para auxiliar a los atletas lesionados pueden entrar al área de juego. Durante el intervalo, los entrenadores, aguadores y equipos de cámara pueden entrar al área de juego, pero deben salir de ella antes de que se resuma el juego y no deben tomar ninguna acción que atrase el desarrollo del juego.

1.9 Un jugador que salga del campo, bajo la Ley número 10 de la IRB, no tiene permitido volver a jugar hasta que el asunto haya sido resuelto, de acuerdo a las reglas disciplinarias de torneo aplicables.

1.10 Tiro de moneda

(I) El tiro de moneda para decidir qué equipo llevará a cabo el saque inicial y decidir qué sección del campo corresponde a cada equipo se hará en el medio tiempo del partido anterior. El tiro de moneda lo llevará a cabo el réferi con un representante de cada equipo presente.



1.11 Presentación en el Campo de Juego

1.11.1 Los equipos y jugadores deben participar en los torneos en su uniforme nacional de Rugby 7, el cual se debe registrar tiempo antes del inicio del torneo. Todos los jugadores del equipo participante deben usar las mismas camisetas, shorts y calcetines que cumplen con los estándares necesarios para una competencia de prestigio internacional de Rugby.

1.11.2 Deben tener un juego alterno de camisetas que puedan usar para los partidos cuando existe un choque de colores. El juego alterno de camisetas también se debe registrar con el director de competencia.

1.11.3 Para cualquier partido donde exista un choque de colores, el equipo que tenga que usar el uniforme alterno se determinará a través de un tiro de moneda o por dirección de director de competencia.

1.11.4 Los números de escuadrón (1-12) serán asignados a todos los atletas que participaran en cualquier partido del torneo ODECABE 2014. Una vez asignados los números, cada atleta mantiene ese número por la duración del torneo. Los números deben tener el tamaño y diseño adecuado, de preferencia en color blanco si la camiseta es de color y en color negro si la camiseta es blanca, para que sea fácilmente identificable desde la cabina de comentaristas y para el tracking de posiciones desde las gradas. Por favor tome en cuenta que en el caso de playeras que tengan diseños con patrones o argollas, los números deben ir sobre fondo blanco y tener un borde para garantizar la clara identificación de los jugadores. Los uniformes alternos también deben tener claramente colocada la numeración del 1 al 12.

1.12 Zona Técnica

1.12.1 Cada equipo tiene permitido tener el siguiente personal dentro de la zona técnica durante los partidos: entrenador, manager, fisioterapeuta y cinco jugadores de reserva.

1.12.2 Un máximo de 3 miembros de personal aparte del manager y el entrenador tienen autorización de entrar al área de competencia con el propósito de llevar agua (sólo se permite durante las pausas del juego cuando hay una lesión o cuando un try ha sido anotado). Los aguadores deben usar las pecheras para el área técnica otorgadas por la IRB en todo momento.

1.12.3 Todo personal que no juega en el partido debe mantenerse dentro del área técnica, la cual estará claramente delimitada exceptuando los casos especificados en el punto 1.12.2 o en el caso de alguna otra ley o regla del juego.

FEMENIL

1.1 Todos los partidos se jugarán de acuerdo a las actuales Leyes y Reglas de la IRB. En casos de diferencias de interpretación o traducción, el texto en inglés del manual de la IRB será autoritario y final.

1.2 Los 6 equipos que compiten estarán reunidos en un grupo.

1.3 El juego consistirá de partidos entre los equipos del grupo siguiendo el sistema de competencia round robin. No habrá tiempos extra en los partidos del grupo. Se otorgarán puntos por estos partidos de la siguiente manera:

Ganador = 3 puntos
Empate = 2 puntos
Pérdida = 1 puntos
No se presentó = 0 puntos



(III) Si un equipo se rehúsa a jugar o se retira durante un juego intencionalmente, sin consentimiento previo del Árbitro del juego, entonces, sujeto a confirmación por parte del Delegado Técnico o la Comisión IRB, ese equipo será expulsado del torneo.

(IV) Si a un equipo se le expulsa del torneo, por cualquier razón, entonces:

- Se determinará que a ese equipo no se le han otorgado puntos en sus competencias de grupo y no tendrá puntuación ni puntos de grupo;

- Para determinar la posición de los otros equipos en el grupo, todos los resultados de juegos contra el equipo expulsado serán nulificados. Estos significa que todos los puntos ganados por otros equipos contra el equipo expulsado se descartarán y no se considerarán para determinar su posición dentro de la tabla de su grupo.

1.4 Determinación de Posiciones en la Tabla del Grupo

(1) La posición de cada equipo dentro de la tabla de competencia del grupo será determinada por puntos de competencia como se describe en el punto 1.3.

(2) Si a la conclusión de la etapa de grupos de competencia, dos equipos empatan puntos de competencia en cualquier posición dentro de la tabla, la posición final dentro de la tabla se determinará a través de un juego de desempate entre los dos equipos empatados. El equipo que gane este desempate será considerado el ganador y tendrá una posición más alta dentro de la tabla del grupo

(3) Si tras el desempate los dos equipos continúan empatados, se seguirá el siguiente proceso para determinar sus lugares dentro de la tabla del grupo.

(I) El margen de puntos anotados a favor y en contra de un equipo en todos los partidos del grupo será considerado. El equipo con la mayor cantidad de puntos a favor tendrá un ranking más alto en la tabla de competencia. Si el empate sigue sin resolución, entonces:

(II) El margen de tries con resultado a favor y en contra del equipo en todos los partidos de grupo será considerado. El equipo con el margen de tries positivo más alto recibirá un ranking mayor en la tabla competitiva del grupo. Si el empate sigue sin resolución, entonces:

(III) El equipo que haya anotado el mayor número de puntos en los partidos del grupo tendrá un ranking mayor en la tabla de competencia del grupo. Si el empate sigue sin resolución, entonces:

(IV) El equipo que tenga el mayor número de tries en los partidos del grupo tendrá un ranking más alto en la tabla competitiva del grupo. Si el empate sigue sin resolución, entonces:

(V) El empate se resolverá con un tiro de moneda entre los managers de los equipos empatados.

(4) Si al final de la etapa de grupos, más de dos equipos están empatados, entonces se usará el siguiente procedimiento para determinar sus posiciones en la tabla:

(I) El margen de puntos anotados a favor y en contra de un equipo en todos los partidos del grupo será considerado. El equipo con el margen de puntos positivos más alto tendrá el



ranking más alto en su tabla de competencia de grupo. Si el empate sigue sin resolución, entonces:

(II) El margen de tries anotados a favor y en contra de un equipo en todos los partidos del grupo será considerado. El equipo con el margen positivo más alto tendrá el ranking más alto en su tabla de competencia de grupo. Si el empate sigue sin resolución, entonces:

(III) Los equipos empatados recibirán su ranking tomando como referencia el número de puntos anotados en todos los partidos del grupo. El equipo con el número más alto de puntos dentro de los partidos del grupo tendrá el ranking más alto en su tabla de competencia de grupo. Si el empate sigue sin resolución, entonces:

(IV) Los equipos empatados recibirán su ranking de acuerdo al número de tries anotados dentro de todos los partidos del grupo. El equipo con el número más alto de tries anotados en los partidos del grupo recibirá el ranking más alto en su tabla de competencia de grupo. Si el empate sigue sin resolución, entonces:

(V) El empate será resuelto con un tiro de moneda entre los managers de los equipos empatados.

(5) A la conclusión de los partidos de grupo, los equipos se posicionarán dentro de sus grupos como se indica en el punto 1.4, y competirán de la siguiente manera:

5° v 6°
3° v 4° Bronce
1° v 2° Oro

Durante la competencia knock-out, si existe un empate, los equipos continuarán jugando en bloques de 5 minutos, con descansos de 2 minutos entre bloque y bloque hasta que se anote un punto. Durante el descanso de 2 minutos al final del partido, los managers de equipo llevarán a cabo un tiro de moneda para determinar qué equipo llevará a cabo el comienzo de la partida. El primer equipo en anotar será el ganador.

En el caso de que el partido siga empatado al final del tiempo normal, se jugarán tiempos extra hasta que se determine un ganador.

1.5 La duración de los partidos, con excepción de la final para obtener medalla de oro/plata, será de 7 minutos por mitad, con un medio tiempo de 2 minutos. La duración de la final para obtener medalla de oro/plata será de 10 minutos por mitad, con un medio tiempo de 2 minutos.

1.6 Exceptuando el abandono deliberado durante un partido, y la subsecuente expulsión de acuerdo al punto 1.3, el siguiente procedimiento aplicará en el caso de un partido que se tenga que suspender una vez comenzando, bajo provisión de las Leyes del Juego y sujeto a la confirmación del Delegado Técnico o la Comisión de IRB:

(a) Partidos de Grupo

(I) En el caso de un partido de grupo que ha sido abandonado ya sea a medio tiempo o en cualquier momento durante la segunda mitad. El resultado y todos los puntos e tries anotados durante el partido por cada equipo serán tomados en cuenta.

(II) En el caso de un partido de grupo que ha sido abandonado durante la primera mitad será considerado un empate.



(III) Si el partido de grupo se ha declarado un empate, a cada equipo que jugó ese partido se le otorgarán dos puntos, cualquier otro punto e try anotado se agregará al total de puntos e tries anotados por cada equipo en su total de puntos por juegos de grupo.

(b) Partidos Knock-Out

(I) En el caso de un partido que ha sido abandonado ya sea a medio tiempo o en cualquier momento durante la segunda mitad, los resultados se mantienen. Si los equipos están empatados, entonces la provisión dentro del punto 1.4 será usada para determinar un ganador tomando en cuenta los puntos anotados en todos los partidos en el torneo. Pero, si uno de los equipos participó en un grupo en el cual un equipo fue expulsado por cualquier razón, entonces la resolución pasará a manos del comité de disputas el cual decidirá el método apropiado para determinar el ganador del partido knock-out empatado.

(II) En el caso de un partido que ha sido abandonado durante la primera mitad, se declarará un empate. Se utilizarán las provisiones dentro del punto 1.4 para determinar al ganador tomando en cuenta los puntos anotados en todos los partidos del torneo. Pero, si uno de los equipos participó en un grupo en el cual un equipo fue expulsado por cualquier razón, entonces la resolución pasará a manos del comité de disputas el cual decidirá el método apropiado para determinar el ganador del partido knock-out empatado.

1.7 Un partido será jugado con no más de 7 atletas por equipo en el área de juego. Un atleta puede reemplazar a otro en caso de lesión o sustitución. Un equipo tiene derecho a nominar a no más de 5 jugadores sustitutos. Un equipo puede sustituir o reemplazar

a los 5 jugadores. Se permiten los reemplazos temporales de un jugador en el caso de una lesión que sangra. Un jugador que ha sido reemplazado a causa de lesión no puede regresar a jugar en el mismo partido a menos de haber sido reemplazado temporalmente a causa de una lesión que sangra. No se pude hacer ninguna sustitución o reemplazo sin el permiso del réferi, y solo durante una pausa en el juego.

1.8 Solo los jugadores, réferis, jueces de línea, aguadores (como mencionado en el punto 1.7) y personas entrenadas medicamente para auxiliar a los atletas lesionados pueden entrar al área de juego. Durante el intervalo, los entrenadores, aguadores y equipos de cámara pueden entrar al área de juego, pero deben salir de ella antes de que se resuma el juego y no deben tomar ninguna acción que atrase el desarrollo del juego.

1.9 Un jugador que salga del campo, bajo la Ley número 10 de la IRB, no tiene permitido volver a jugar hasta que el asunto haya sido resuelto, de acuerdo a las reglas disciplinarias de torneo aplicables.

1.10 Tiro de moneda

(i) El tiro de moneda para decidir qué equipo llevará a cabo el saque inicial y decidir qué sección del campo corresponde a cada equipo se hará en el medio tiempo del partido anterior. El tiro de moneda lo llevará a cabo el réferi con un representante de cada equipo presente.

1.11 Presentación en el Campo de Juego

1.11.1 Los equipos y jugadores deben participar en los torneos en su uniforme nacional de Rugby 7, el cual se debe registrar tiempo antes del inicio del torneo. Todos los jugadores del equipo participante deben usar las mismas camisetas, shorts y calcetines que cumplen con los estándares necesarios para una competencia de prestigio internacional de Rugby.



1.11.2 Deben tener un juego alterno de camisetas que puedan usar para los partidos cuando existe un choque de colores. El juego alterno de camisetas también se debe registrar con el director de competencia.

1.11.3 Para cualquier partido donde exista un choque de colores, el equipo que tenga que usar el uniforme alterno se determinará a través de un tiro de moneda o por dirección de director de competencia.

1.11.4 Los números de escuadrón (1-12) serán asignados a todos los atletas que participaran en cualquier partido del torneo ODECABE 2014. Una vez asignados los números, cada atleta mantiene ese número por la duración del torneo. Los números deben tener el tamaño y diseño adecuado, de preferencia en color blanco si la camiseta es de color y en color negro si la camiseta es blanca, para que sea fácilmente identificable desde la cabina de comentaristas y para el tracking de posiciones desde las gradas. Por favor tome en cuenta que en el caso de playeras que tengan diseños con patrones o argollas, los números deben ir sobre fondo blanco y tener un borde para garantizar la clara identificación de los jugadores. Los uniformes alternos también deben tener claramente colocada la numeración del 1 al 12.

1.12 Zona Técnica

1.12.1 Cada equipo tiene permitido tener el siguiente personal dentro de la zona técnica durante los partidos: entrenador, manager, fisioterapeuta y cinco jugadores de reserva.

1.12.2 Un máximo de 3 miembros de personal aparte del manager y el entrenador tienen autorización de entrar al área de competencia con el propósito de llevar agua (sólo se permite durante las pausas del juego cuando hay una lesión o cuando un try ha sido anotado). Los aguadores deben usar las pecheras para el área técnica otorgadas por la IRB en todo momento.

1.12.3 Todo personal que no juega en el partido debe mantenerse dentro del área técnica, la cual estará claramente delimitada exceptuando los casos especificados en el punto 1.12.2 o en el caso de alguna otra ley o regla del juego.

PROGRAMA DE COMPETENCIA

Varonil Grupo A	Varonil Grupo B	Grupo Femenil
A1	B1	W1
A2	B2	W2
A3	B3	W3
A4	B4	W4
		W5
		W6



Viernes 28 de Noviembre

Partido no.	Día 1	Hora
W1	W1 v W5	09:00
W2	W2 v W3	09:22
W3	W6 v W4	09:44
M1	A1 v A3	10:06
M2	A2 v A4	10:28
M3	B1 v B3	10:50
M4	B2 v B4	11:12
Intervalo (16 min)		11:34
W4	W2 v W5	11:50
W5	W3 v W4	12:12
W6	W1 v W6	12:34
M5	A1 v A4	12:56
M6	A2 v A3	13:18
M7	B1 v B4	13:40
M8	B2 v B3	14:02
Intervalo (6 min)		14:24
W7	W4 v W5	14:30
W8	W3 v W6	14:52
W9	W1 v W2	15:14
M9	A3 v A4	15:36
M10	B3 v B4	16:08
M11	A1 v A2	16:30
M12	B1 v B2	16:52
Termina el Día 1		17:14

Sábado 29 de Noviembre

Partido no.	Día 2	Hora
W10	W6 v W2	09:00
W11	W4 v W1	09:22
W12	W5 v W3	09:44
	Pausa de 4 min.	10:06
M13	Cuartos de Final MA 1 v MB 4	10:10
M14	Cuartos de Final MB 2 v MA 3	10:32
M15	Cuartos de Final MA 2 v MB 3	10:54
M16	Cuartos de Final MB 1 v MA 4	11:16
	Intervalo (12 min)	11:28
W13	W4 v W2	11:50
W14	W1 v W3	12:12
W15	W5 v W6	12:34
M17	Perdedor M13 v Perdedor M14	12:56
M18	Perdedor M15 v Perdedor M16	13:18
M19	Ganador M13 v Ganador M14	13:40
M20	Ganador M15 v Ganador M16	14:02
	Intervalo (16 min)	14:24
W16	W5° Seed v W6° Seed	14:40
M21	Perdedor Match 17 v Perdedor M18	15:02
M22	Ganador Match 17 v Ganador M18	15:24
W17	W3° Seed v W4° Seed (WMedalla Bronce) (25mins)	15:46
M23	Perdedor M19 v Perdedor M20 (MMedalla Bronce) (25mins)	16:11
W18	W1° Seed v W2° Seed (WOro & Plata)(30 min)	16:36
M24	Ganador M19 v Ganador M20 (30 min)	17:06
	Fin presentación de medallas	**17:36**



* Este horario de competencia será confirmado durante la Reunión Técnica.

Notas:

- Los equipos varoniles se re-posicionan en sus grupos después del día 1 y jugarán contra miembros del otro grupo durante la competencia Knock-out durante el día 2.

- Los equipos femeniles se re-siembran 1-6 **después de que se hayan jugado todos los partidos de grupo el día 2.**

- Los partidos varoniles 13 a 16 son jugados a manera que los ganadores de cada grupo no deben competir uno contra el otro hasta la final.

- 25 min. para las finales de medalla de bronce y 30 min. para las finales de medalla de oro y plata.

NÚMERO MÁXIMO DE COMPETIDORES

De acuerdo con la cuota establecida por la ODECABE la competencia de Rugby 7 tendrá un máximo de ciento sesenta y ocho **(168) atletas**, en ocho (8) equipos de competencia varoniles y seis (6) equipos de competencia femeninos, con un máximo de doce (12) jugadores por equipo.

Cada CON podrá inscribir un máximo de un (1) equipo por rama, siempre y cuando cumpla con los criterios de clasificación del sistema de calificación de NACRA para Veracruz 2014.

SISTEMA DE CLASIFICACIÓN A VERACRUZ 2014

Los equipos clasifican de la siguiente manera:

a) México tiene clasificación automática por ser el país sede con un equipo en cada categoría.

b) Los torneos de Rugby 7, varoniles y femeniles en Centro América (CONSUR) y en el Caribe (NACRA) serán usados como clasificatorios por mérito para los equipos que participen en los XXII Juegos Deportivos Centroamericanos y del Caribe, Veracruz 2014.

a) NACRA: Islas Caimán, Noviembre 16 y 17, 2013

- Femenil: los primeros tres lugares del torneo.
- Varonil: los primeros cuatro lugares del torneo.

b) CONSUR (fecha y lugar por definir)

- Femenil: los primeros dos lugares del torneo.
- Varonil: los primeros tres lugares del torneo.

RESUMEN

Criterio	Femenil	Varonil
México (país sede)	1	1
NACRA	3	4
CONSUR	2	3
Total	**6**	**8**

Aprobación del sistema de clasificación

Este Sistema de clasificación fue confirmado por IRB el 30 de marzo de 2012, en su oficina principal en Dublín, Irlanda.



CUOTA MÍNIMA DE EQUIPOS

El número mínimo de equipos para que la competencia de Rugby 7 tome lugar es de 8 varoniles y 6 femeniles.

ELEGIBILIDAD

La regla 8 de la IRB sigue aplicando junto con los requerimientos de elegibilidad de ODECABE.

REUNIÓN TÉCNICA

- La Reunión Técnica se realizará el **26 de noviembre de 2014**, a las 19:30 hrs en lugar por confirmar.

- Hasta dos representantes de cada CON podrán asistir a esta Reunión Técnica.

- La tarjeta de invitación para la Reunión Técnica estará disponible para los Jefes de Equipo, en el Centro de Información Deportiva de la Villa Centroamericana y del Caribe de Xalapa a partir del día de su llegada.

- El Delegado Técnico y el Director de Competencia de Rugby del Comité Organizador presidirán la reunión, que será llevada en español e inglés.

OFICIALES TÉCNICOS

Los oficiales técnicos nacionales e internacionales al igual que los jueces y réferis serán designados por la Federación Internacional de Rugby (IRB).

PROTESTAS Y APELACIONES

Los problemas de índole técnica serán resueltos por el Delegado Técnico o la Comisión de la IRB que esté encargada de los Juegos como se indica en las Leyes y Reglas de la IRB vigentes al momento del torneo.

EQUIPAMIENTO DEPORTIVO

La pelota de Rugby que se utilizará para esta competencia es: Gilbert Size Five Virtuo.



PREMIACIÓN

Las premiaciones se realizarán de acuerdo con el Reglamento de la ODECABE capítulo XIII.

- Primer lugar: Un diploma para el equipo y una medalla dorada y diploma a cada uno de sus atletas

- Segundo lugar: Un diploma para el equipo y una medalla plateada y diploma a cada uno de sus atletas

- Tercer lugar: Un diploma para el equipo y una medalla bronceada y diploma a cada uno de sus atletas

INSTALACIÓN DE COMPETENCIA

La competencia de Rugby 7 se efectuará en el Centro de Alto Rendimiento en Veracruz.


ODECABE/CACSO
VERACRUZ 2014
XXII JUEGOS DEPORTIVOS
CENTROAMERICANOS Y DEL CARIBE